

GOLD CARTRIDGE

グレート バレーボール
GREAT VOLLEYBALL

ゲームの遊び方



☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ ゲーム SEGA MARK II 専用です。

セガ ゴールド カートリッジの使い芳

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないと きは、②の差し込みを確認しよう。
- プレイ養は、必ず電量スイッチをのデードにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置



正のJOY-1、2にジョイスティックを兼し込もう。

☆操作方法☆

このゲームは、ジョイスティック(SJ-150シリーズ、 SJ-200、SJ-800シリーズ)で遊ぶものです。キーボー ド(SK-1100) をつないでいるキャミは、プレイする前に キーボードをMARKITIから取りはずしてください。







SJ-300

シリーズ

(别売)



★サーブ★

- 1. サービス・エリア (ボールを持った選手が動ける範 用) からサーブする。
- 2. ①で選手を動かし、サーブする位置を決める。
- ①で選手を動かし、サーフする位置を次める。
 ③を押すと、ボールが上がる。
- 4. ① (一米) でボールの方向を決めながら、③を押すと サーブできる。
- ●エンド・ラインから離れてサーブすると、ジャンピング・サーブになる。

レシーブ

1. ①で選手を動かし、③を押すと、レシーブできる。

* トス*

- 1. 1で選手を動かす
- 2. ①(一つ)でボールの方向を決めながら、③を押すと、トスできる。

★スパイクまたはフェイント★

- 1. ①で選手を動かし、②を押してジャンプする。
- 2. ①でボールの方向を決めながら、③を押すと、スパイクまたは、フェイントができる。

(ボールの方向) スパイク フェイント を振のコート を を を にいるとき ・・まっすぐ まっすぐ・

右側のコート	若、	若若
右側のコート	•	+ /
にいるとき	まっすぐ・	← まっすぐ
	21	22 22

★ブロック★

- 1.まず、動かす選手を決める。
 - ③を押すと、前衛の選手を、2人同時に動かせる。 もう1度、③を押すと、前衛の選手を、3人同時に 動かせる。
- 2. ①で選手を動かし、②を押すと、ブロックできる。

☆遊び 方☆

★ゲームの目的★

セガ パレーボール選手権の開幕だど 参加チームは 8 ヵ国。好きなチームを選び、チームの特徴を決めて から、試合をしよう。

★勝敗の決定★

1試合は、1セット15点で、3セット・マッチ。2セット 先取したチームの繰ちとなる。

- ・なお、第3セットでは、一方のチームが8点取ると、 自動的に、コート・チェンジとなる。
- ・セット・カウントが14-14のときは、2点差がつくまで試合を行う(16-14、17-15……など)。

★スタートのしかた★

ット。 1人で遊ぶときは、1 Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

2人で遊ぶときは、2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

(1人で遊ぶとき)

1PLAYER SELECT ONE:

PRACTICE
GOODWILL MATCH
TOURNAMENT PLAY

PRACTICE (練習) サーブとスパイクの練習ができる。

GOODWILL MĂTCH (競響試管) 首分のチームと、箱手のチームを譲び、1 試管行う。

TOUĀŇÁMĖNT PĽĀÝ (トーナメント) 自分のチームを選び、トーナメントに参加する。 優勝を自指して、がんばろう。 (ご人で遊ぶとき) 遊び方は、次の2種類。セレクト画面で選ぶ。 ショイスティックレバー(!)で遊び方を選んだら、 スタート・ボタンを押そう。

2PLAYERS

SELECT ONE:

TOURNAMENT PLAY

1P VS 2P (対戦)

2人のプレイヤーが、それぞれ自分のチームを選び、 対論する。

TOURNAMENT PLAY (トーナメント) で认のプレイヤーが、それぞれ真常のチームを選び、

トーナメントに出場する。 まず、プレイヤー1から、試合を行う。勝敗が決まっ

たら、次にプレイヤー2が試合を行なう。 お互いに勝ち進み、決勝戦で対戦できるように、がん げるる

6

ばろう。

PACTICE

(練習)

AFNI I画面で、練習方法を選ばう。

---MENU-

SERVICE
SPIKE
DISCONTINUE
PRACTICE

SĒŔŸIČE

- ・ボールを持った選手が現れたら、サーブの練習をしよう。
- ・②ボタン(差)を押すと、MENU画面にもどる。

ŠÉIKĖ.

 ・③ボタン(着)を押すとセッターに向かってボールを 技げる。トスしてから、スパイクをしよう。
 ・②ボタン(差)を押すと、MFNII動間にもどる。

DÍŚCONTINUE PRACTICE ・練習をやめて、セレクト画簡にもとる。

☆チームを選び、特徴を決めよう/☆

★チームの選び方★



◆ショイスティックレバー(→)で、チームを選び、ス タート・ボタンを押す。

●参加チームは、次の日ヵ国だ。

U.S.A. アメリカ CHINA 中国 JAPAN 日本 CUBA キューバ U.S.S.R. ソビエト KOREA 韓国 BRAZIL ブラジル FRANCE フランス ★チームの特徴の決め方★ プレイヤーの持ち点を、次の3種類の項目に配分して、 チームの特徴を決めよう。

SERVICE 1
SPIKE 1
RECEIVING 1

SÉRVIČE サーブの選さ SPIKE スパイクの選さ REČEIVING 選手たちの足の選さ

- ●ブレイヤーの持ち流 TOURNÁMÈNT PĽAY ········ 4 意 GOODWILL MATCH ········ 5 意
- 1P VS 2P-----5点 ・点数が高いほど、各項目のレベルは上がる。
 - ・すべての項目に、1~3点入れること。
- 2. ジョイスティックレバー (← →) を左右に動かして、 点数を入れる。
- 3. チームの特徴を決めたら、スタート・ボタンを押す。

GOODWILL MATCH

- GOODWILL WATCH (親善試合) 1 自分のチームを選び、チームの結構を決める。
- 2. 相手チームを選び、スタート・ボタンを押すと、
 は会闘論が。

TOÙRNÁMÈNT PLAY

(トーナメント)

(首人用)

1、自分のチームを選び、チームの特徴を決めたら、 スタート・ボタンを押そう。画面にトーナメント 表が窺れ、試合開始。

(ぎ入前)

- 1. まず、プレイヤー 1 がチームを選び、チームの特 復を決める。
- 2、プレイヤー2がチームと、チームの特徴を決める。
- プレイヤー2がチームと、チームの特徴を決める。
 スタート・ボタンを押すと、画面にトーナメント
- ・トーナメントでは、1試合勝つごとに、持ち点が 2点 ずつ増える。
- ・ 2回戦で負けても、3, 4位決定戦に出場できる。
- ・1~3位に入賞すると、表彰式があるよ。 10

表が現れ、試合開始。

VS 2P

と、試合開始。

1. プレイヤー 1 がチームと、チームの特徴を決める。

フレイヤー|かナームと、ナームの特徴を決める
 プレイヤー2がチームと、チームの特徴を決める

※チームの選び方と、チームの特徴の決め方は、8~9 ページを見よう。

★作戦タイム★

- ・試合の途中で、チームの特徴を変えたいとき、作戦タ イムをとろう。
- ・1セットにつき2回まで、作戦タイムをとることができる。

〈作戦タイムのとり方〉



1 (-)+2

・サーブのホイッスルが鳴る前に、ジョイスティックレ バーを 8 方向のどこかに入れながら、②を押す。

☆セガ バレーボール製室☆

楽しくプレイするために、バレーボール開語のおさらい をしよう。

●サイドアウト

サーブ権のあるチームがミスしたため、サーブ権が移ることをいう。

このゲームでは、第1,3セットはプレイヤー1から、 第2セットは、プレイヤー2(またはCPU)から、サ ーブして試合をする。

●ローテーション

サーブ権を取ったチームの選手の守備位置が、ひとつ ずつ移動すること。

このゲームでは、ローテーションは自動的に行われる。

●オーバータイムス

ひとつのチームが、続けて4回以上ボールに触れること。反則となる。ただし、ブロッカーに当たってボールが入ってきたときは、それを加えて4回までできる。

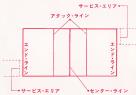
このゲームでは、3回ボールに触れたあとは、自動的 に、選手の操作ができなくなる。 ●セット・ポイントあと1点で、セットが取れるときのポイント。

●マッチ・ポイント あと 1 点で、試合に勝てるときのポイント。

このゲームでは、歯菌の脊髄に、 SÉT PÓIŃT, MATCH PÓIŃTの表示が辿る。

このゲームは、画面処理の都合品、正式のバレーボールのルールと多少異なる場合があります。

★バレーボールのコート★



☆アソビン教授からの秘アドバイス☆

キミだけに、細テクニックの 時間差欠要を教えよう。操作 方法に権力たら、ぜひ挑戦し てみてほしい。

時間差攻撃A

- 1 ③アレシーブしたあと、③でトスする。
- 2、③を2回押して、ボールの下に、前衛の選手を2人
- 3、まず、②で「人をジャンプさせる。
- 4、次に、②でもう I 人をジャンプさせ、③でスパイク する。

時開業攻撃日

- ③でレシーブしたあと、トスをコートの左右に振る。
 ①(↑)+③ または ①(↓)+⑤
- 2. 前衛のまん中の選手を②でジャンプさせる。
- そのとなりの選手を②でジャンプさせ、③でスパイクする。

☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

セガ ゴールド カートリッシは、ホームテレビ ゲーム SEGA MARK回専用です。

-- 誰しくお使いいただくために ---



高い温度に 送づけない/



- 。ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。 。活れたら、若けん漢で混らせた塗らかい第で終くよいて
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに 10分~20分の休憩をしましょう。

☆SĈOŘEBOOK☆

ĎATĚ	1セット	2セット	3セット
1 P			
2 P(CPU)			

DATE	1セット	2セット	3セット
1 P			
2 P(CPU)			

ĎATE	1セット	2セット	3セット
1 P			
2 P(CPU)			

DATE	1セット	2セット	3セット
1 P			
2 P(CPU)			

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、 キミだけにお知らせします。 今すぐ、ダイヤルしちゃお!

札幌 011-832-2733 東京 03-236-2999 大阪 06-333-8181

福岡 092-521-8181

*電話番号は、よく確かめて、正しく聞してね。